



El si a todo (regalos)

Zehi andaba muy feliz con su novia, hasta que terminaron. Según ella, Zehi no salía de su casa para nada y era un aburrido. Es por eso que Zehi empezó a decir si a todos los planes de sus amigos, para demostrar a su ex que no era un aburrido. Hasta tal punto en el que se convirtió el "si a todo" de sus amigos, sin importar si Zehi estaba enterado del plan o no.

Zehi empezó a ser feliz saliendo con sus amigos a cafeterías, fiestas, babyshowers, wally, etc. Hasta que un día cerca a la Navidad, Zehi revisó su celular y no sabe cómo pero estaba en un sinfín de grupos de intercambio de regalos. Ahora a Zehi le da pena decir que no a sus amigos, por lo que tiene que envolver regalos para cada uno de los intercambios.

Afortunadamente, sus mascotas, un grupo de llamas y vicuñas muy inteligentes, han decidido ayudarlo. Pero, como era de esperarse, no todas son igual de hábiles en el arte de envolver regalos. Cada una tiene un nivel de habilidad distinto, por lo que Zehi debe organizarlas en equipos para optimizar el proceso.

Cada equipo puede estar conformado por hasta K llamas o vicuñas consecutivas, y dentro de un equipo, todas pueden adoptar la habilidad de la más talentosa del grupo. Ahora Zehi quiere saber cuál es la máxima suma de niveles de habilidad que puede lograr al organizar de manera óptima a sus mascotas.

Entrada

La primera línea contiene los enteros N y K , donde:

- N ($1 \leq N \leq 10^4$) es el número de mascotas,
- K ($1 \leq K \leq 10^3$) es el número máximo de mascotas que puede haber en un equipo.

Las siguientes N líneas contienen un entero s_i ($1 \leq s_i \leq 10^5$) cada una, indicando el nivel de habilidad de la i -ésima mascota en el orden en que están formadas.

Salida

Imprime un único entero que indique la mayor suma posible de habilidades que Jacinto puede obtener al organizar óptimamente a sus mascotas en equipos.

Ejemplo

Entrada	Salida
7 3 1 15 7 9 2 5 10	84